

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BEREMPATI
MELALUI BERMAIN PERAN PADA ANAK
KELOMPOK B TK PGRI PANDEYAN
SEMESTER II TAHUN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI

**Guna memenuhi sebagian persyaratan
untuk mencapai derajat sarjana S-1
Pendidikan Anak Usia Dini**



Disusun oleh :

PARLINA

A53C090012

**PROGRAM S-I PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADYAH SURAKARTA
TAHUN 2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1- Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 fax : 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd

NIP/NIK :

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Parlina

NIM : A 53C090012

Program Studi : PAUD Penyetaraan

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BEREMPATI
MELALUI BERMAIN PERAN PADA ANAK
KELOMPOK B TK PGRI PANDEYAN NGEMPLAK
BOYOLALI SEMESTER II TAHUN 2012/2013**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat di pergunakan seperlunya.

Surakarta, 30 Maret 2013

Pembimbing

Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Parlina
NIM/NIK/NIP : A 53C090012
Fakultas/Jurusan : FKIP/Pendidikan Anak Usia Dini
Jenis : Skripsi
Judul : **PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BEREMPATI
MELALUI BERMAIN PERAN PADA ANAK
KELOMPOK B TK PGRI PANDEYAN
NGEMPLAK BOYOLALI SEMESTER II TAHUN
2012/2013**

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan / mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 30 Maret 2013

Yang Menyatakan



Parlina

ABSTRAK

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BEREMPATI MELALUI BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B TK PGRI PANDEYAN NGEMPLAK BOYOLALI TAHUN AJARAN 2012/2013

Parlina, A 53C090012, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
Tahun 2013

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kemampuan berempati melalui bermain peran pada anak kelompok B TK PGRI Pandeyan Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian tindakan ini adalah anak kelompok B TK PGRI Pandeyan yang berjumlah 15 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Keabsahan data diperiksa dengan triangulasi. Data dianalisis dengan tehnik koparasi/perbandingan, yaitu membandingkan hasil yang dicapai oleh anak dengan indikator kinerja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berempati anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Kemampuan berempati anak meningkat dari prasiklus 40,6% menjadi 60,63% pada siklus I. Pada siklus II kemampuannya meningkat menjadi 72,43% dan pada siklus III meningkat hingga mencapai 82,65%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berempati anak.

Kata kunci: Kemampuan Berempati, Metode Bermain Peran

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia juga sebagai bantuan agar anak tersebut kelak menjadi manusia yang dapat menunjukkan bakat di lingkungan masyarakat dan mempunyai peran yang sangat sentral dalam membentuk manusia seperti apa yang akan dihasilkan melalui pendidikan.

Dalam UU no 20 Th 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, untuk siap memasuki Sekolah Dasar.

Berempati merupakan bagian dari aspek bidang pengembangan perilaku dan pembiasaan dalam program kegiatan belajar di TK yang bertujuan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosi secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya dalam rangka kecakapan hidup.

Hal ini terkait dengan tingkat perkembangan anak yang dipengaruhi oleh beberapa factor yang mendukung tingkat pencapaian perkembangan anak dalam mengembangkan rasa berempati anak.. Bermain peran merupakan salah satu metode yang bisa di gunakan untuk meningkatkan rasa empati anak agar anak mampu berperan dalam pengaruh kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya.

Untuk itu guru atau pendidik harus berupaya memperoleh alat peraga yang efektif dan efisien dalam penyampaian materi agar dapat mengembangkan seluruh potensi anak. Satu-satunya media yang tidak memerlukan biaya mahal salah satunya yaitu dengan metode bermain peran.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati.

Menurut Gilstrap dan Martin yang dikutip oleh Winda Gunarti dkk (2010: 10), Bermain peran adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting atau situasi imajinatif anak, pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghargai tokoh yang di perankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan.

Dari pengamatan yang peneliti lakukan di Kelompok B TK PGRI Pandeyan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013, ditemukan bahwa belum semua anak mempunyai rasa berempati seperti apa yang diharapkan oleh guru. Sebagian besar dalam satu kelas tersebut tingkat kemampuan berempati anak masih sangat rendah.

Rendahnya kemampuan anak tersebut mungkin dikarenakan kurangnya minat anak dalam kegiatan belajar karena alat peraga yang digunakan oleh guru kurang menarik. Pada kondisi tersebut peneliti belum menggunakan metode maupun media/alat peraga yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya pemanfaatan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak,

Melihat kondisi kemampuan berempati anak yang masih rendah, maka peneliti merasa harus melakukan tindakan perbaikan, penggunaan metode yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berempati anak.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka penulis melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Kemampuan Berempati Melalui Bermain Peran Pada Anak Kelompok B TK PGRI Pandeyan Pada Semester II Tahun 2012/2013”**

METODE PENELITIAN

Tempat yang digunakan untuk penelitian ini disesuaikan dengan tempat dimana peneliti mengajar, yaitu di kelompok B TK PGRI Pandeyan Kecamatan

Ngemplak Kabupaten Boyolali. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Utama (2011:25) penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Sukmadinata, 2009:5). Metode penelitian menurut Sugiyono (2006:6) adalah cara ilmiah untuk mendapat data dan dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Sukmadinata (2009:52) metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar yang dihadapi.

Berdasarkan paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode penelitian adalah suatu cara yang disusun dan digunakan untuk mengetahui data dan fakta demi tercapainya tujuan. Dalam hal ini metode penelitian digunakan untuk mengetahui data dan fakta peningkatan kemampuan berempati anak melalui metode bermain peran.

Sugiyono (2010:6) menyatakan bahwa berdasarkan jenis-jenis metode penelitian, ada sembilan macam diantaranya:

- a) Metode Survei
- b) Metode Expostfacto
- c) Metode Eksperimen
- d) Metode Naturalistik (Metode Kuantitatif)
- e) Metode Policy Research (Metode Penelitian Kebijakan)
Metode *Action Research* (Metode Penelitian Tindakan)
- f) Metode Evaluasi
- g) Metode Sejarah
- h) Metode Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan paparan diatas, penelitian ini termasuk penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris sering disebut *Classroom Action Research* (CAR) yaitu suatu pencermatan

terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2007:58). Sedangkan menurut Kuswaya dan Igak (2008:1.15) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Langkah selanjutnya adalah menentukan tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian yaitu pertama; pelaksanaan kegiatan menggunakan metode bermain peran secara kelompok besar, kedua; pelaksanaan kegiatan menggunakan metode bermain peran secara kelompok kecil, dan tindakan ketiga adalah pelaksanaan kegiatan menggunakan metode bermain peran secara individu.

Tahapan tindakan setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu :

- a) *Planning*/ Perencanaan Tindakan
- b) *Acting*/pelaksanaan Tindakan
- c) *Observing*/pengamatan
- d) *Reflecting*/Refleksi

Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan. Penelitian direncanakan akan melalui 3 siklus. Adapun siklus pertama meliputi 3 pertemuan, siklus kedua 3 pertemuan dan siklus ketiga 2 pertemuan. Pengamatan/Observasi

Refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan pengkajian ulang melalui siklus berikutnya (Hopkins, 1993 dalam Suhardjono, 2007). Kegiatan refleksi dilakukan setiap akhir kegiatan.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

TK PGRI Pandeyan adalah Taman Kanak-kanak dibawah Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan (YPLP PGRI) Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali yang berdiri sejak tahun 1981. TK ini berdiri atas tanah kas milik Pemerintah Desa Pandeyan. Alamat TK PGRI Pandeyan yaitu di Dukuh Menjing, Desa Pandeyan Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali.

Untuk mengetahui kemampuan berempati anak sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan berempati anak kelompok B TK PGRI Pandeyan. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan berempati anak.

Peningkatan yang ditunjukkan disetiap siklusnya tidak menunjukkan suatu kestabilan. Dimana prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan siklus I peningkatannya mencapai 18,77%. Hal ini disebabkan karena pada awal pertemuan, ketertarikan anak terhadap metode bermain peran masih sangat tinggi. Dimana sebelumnya jarang sekali diberikan kegiatan dengan metode tersebut. Akan tetapi tidak semua anak mampu mencapai target yang ditentukan. Pada siklus I peneliti menargetkan tingkat pencapaian prosentase $\geq 60\%$. Hal ini sudah bisa dikatakan meningkat karena prosentase rata-rata kelas melebihi yang ditargetkan yaitu sebesar 60,27%.

Sedangkan dari siklus I sampai dengan siklus II peningkatan prosentase hanya mencapai 11,63%. Hal ini disebabkan mulai adanya kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran, karena metode yang digunakan sudah pernah digunakan pada siklus I. Pada siklus II peneliti menargetkan tingkat pencapaian prosentase $\geq 70\%$. Sedangkan prosentase rata-rata dalam 1 kelas mencapai 72%.

Siklus II sampai dengan siklus III peningkatan prosentase mencapai 13,5%, ini terjadi karena pada siklus III anak melakukan kegiatan secara individu sehingga anak lebih merasa puas dalam menggunakan metode tersebut. Pada siklus III ini peneliti menargetkan tingkat pencapaian prosentase $\geq 80\%$. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kemampuan berempati setiap anak dalam menggunakan metode bermain peran tidak sama. Hal ini dibuktikan masih ada beberapa anak yang sampai pada siklus III belum mampu mencapai prosentase yang ditentukan oleh peneliti. Adapun jumlah anak yang belum mampu mencapai target yang ditentukan peneliti sebanyak 3 anak. Namun hal ini tidak menjadi masalah mengingat kemampuan anak berbeda-beda. Selain itu rata-rata prosentase dalam satu kelas sudah meningkat yaitu sebesar 85,5%.

SIMPULAN

Secara empirik penelitian diperoleh simpulan bahwa melalui penggunaan metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berempati anak. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan kemampuan kognitif anak dari prasiklus, siklus 1 hingga siklus III berturut-turut, yaitu dari prosentase rata-rata 41,6% meningkat menjadi 85,5%.

Melalui penggunaan metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berempati anak, maka untuk selanjutnya sebaiknya guru dapat menerapkan penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dengan menggunakan metode bermain peran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berempati anak.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi.2007. Penelitian Tindakan Kelas.
Jakarta: Bumi Aksara

Sugiyono, 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Winda Gunarti, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.